PCC: Personagens, Câmera e Controles

Olá, futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e essa é a Aula 8 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos falar de Personagens e entender como pensar, criar e apresentar os eles no jogo, depois vamos entender como estruturar a câmera do jogo e como ela influencia o gameplay e finalmente vamos falar sobre os controles, como definir os controles e demonstrar comandos ao jogador.

Por mais que muito conteúdo do seu jogo esteja sempre mudando, você precisa estabelecer três pilares fundamentais no início da produção, vamos chamar esses três pilares de PCC, personagens, câmera e controles. Se você mudar o design de qualquer um dos três durante o desenvolvimento, você corre o risco de ter problemas com sua jogabilidade, que podem exigir o que chamamos de retrabalho - alterar algo no jogo que implica em ter que fazer novamente algumas coisas. E isso gera o famoso efeito cascata, como outras pessoas dependem dessas definições, é possível que além da gente como Game Designer termos retrabalho, artistas e programadores também terão. Nessa aula discutiremos de que forma o personagem é apresentado ao jogador e as atividades que o jogador realiza com aquele personagem. Não vamos discutir visualmente sobre como “desenhar” personagens, isso deixamos para as áreas de desenho e para os artistas conceituais.

Uma das regras sobre o design de personagens é "A forma acompanha a função". Os círculos representam liberdade em termos de movimento e podem transmitir alegria e energia. Formas ovais são elegantes, as linhas curvas passam essa sensação. Já os quadrados são usados para personagens fortes e representam estabilidade e honestidade. E os triângulos são bem interessantes. Podem ser personagens heróicos, com a ponta pra baixo, e personagens sinistros e "do mal" com a ponta pra cima.

Para nós, game designers, é essencial combinar os traços físicos com a narrativa - e vice-versa - para mostrar ao espectador quem o personagem é. Quem é e o que é esse personagem são informações importantes no design de personagens. Outra regra chave é "conheça e entenda quem é o personagem e, em seguida, mostre isso no design". As formas dos personagens vão inclusive ajudar os animadores a dar movimento às suas personalidades. Outro velho truque que todos os designers de personagens usam é a silhueta. Uma silhueta forte e clara de um personagem é importante por muitos motivos:

1 - Mostra a personalidade

2 - Ajuda a distinguir um personagem de outro

3 - Identifica personagens "amigáveis" ou "inimigos"

4 - Ajuda o personagem a se destacar contra elementos do cenário

Devido às suas silhuetas únicas, você pode distinguir imediatamente um personagem do outro. Em Team Fortress 2, o Heavy é o grandão com o canhão, é claramente diferenciado do Spy - o espião de terno - e do Sniper - o atirador com o rifle. A silhueta fornece instantaneamente a personalidade,

mas também indica as diferenças entre os personagens. Essa é uma decisão intencional dos designers do jogo. Quando estamos criando duplas c , Jak e Daxter (alto e baixo), Bob Esponja e Patrick (quadrado e pontudo) ou Mario e Luigi (gordo e magro), o indicado é sempre um diferenciar do outro, mas "se encaixarem" e harmonizam visualmente.

Ao criar um personagem, comece com uma ideia. Ele é um tipo de herói, um trapaceiro ou alguém com segredos e mistérios? A partir daí, você pode começar a formular a história do seu personagem e definir sua personalidade. Se você der aos personagens um contexto histórico e familiar, isso ajudará a moldar suas motivações e informar como eles respondem a seus ambientes. Claro que a história deles devem estar associadas de forma inteligente à história geral do mundo do jogo, o que dá ao personagem um propósito que se conecta ao enredo do jogo. De onde eles vem, onde moram, porque estão naquele local, o que fazem. Aliado à isso, suas personalidades podem ser: 1) Bem humorados - dizem coisas engraçadas, parecem "fofos" e felizes, 2) Heróicos - salvam o mundo, é bom em algo, tem um objetivo e 3) "Durões" - fazem coisas difíceis, não é sempre correto, parece "do mal"

Deixar os jogadores customizar os personagens é uma ótima opção para o jogo. Acreditem, "Todos os jogadores gostam de brincar de casinha ". É possível permitir que os jogadores personalizem por exemplo, nome, aparência, roupas, armaduras e equipamentos, veículos, sua casa ou base, armas - aparência, decoração, munição, efeitos especiais - e muito outros. Essa customização pode definir mudanças no gameplay também. Em Mortal Kombat 11, por exemplo, as "skins" ou a roupa do personagem muda a aparência dele, mas os acessórios e as armas provocam uma mudança de estilo de luta e pode gerar diferentes versões de um mesmo lutador, alterando o gameplay.

Nem todo jogo tem um personagem principal ou se quer um companheiro e um inimigo. Quem é o personagem principal de Tetris? Ou jogos de corrida? Ou jogos de estratégia e construção? A resposta, claro, é o próprio jogador!

No entanto, nós como game designers nunca vamos conhecer pessoalmente todos os jogadores, saber sua história e definir suas personalidad Para isso, existem "sub-personagens" que ficam ocultos do jogo mas que podem servir como referência para nossas ideias:

1) Personagem-guia - esse personagem é o mestre de cerimônias, um narrador ou apresentador. Ele frequentemente interage com o jogador para contar a história ou ajudar em desafios, mas não necessariamente tem que ser amigo do jogador.

2) A história é o guia - Muitos jogos têm uma estrutura aberta da história para conectar as fases e momentos do jogo. Ou até mesmo jogos baseados em outras histórias, como Lego Star Wars, que usa a história da franquia como guia e sub-personagem.

3) O mundo é o personagem - alguns jogos, especialmente jogos sociais e de construção, não têm personagens e sim um mundo que funciona como personagem.

E antes de sair criando personagens, uma nota final importante: Os personagens devem ser divertidos. A diversão não significa necessariamente um personagem feliz e alegre. Queremos dizer diversão para o jogador. O personagem deve ser divertido de incorporar, divertido de olhar e divertido de ouvir. Um bom design de personagem fará o público pensar nos momentos que compartilharam com aquele personagem e desejar ele cada vez mais.

Quanto a câmera do jogo, escolher a câmera certa é importante para determinar como "programar" a câmera, mas isso também impacta em várias outras coisas, como como projetamos personagens, como mapeamos controles e fizemos a arte - um personagem que só aparece na câmera da cintura pra cima não precisa ter suas pernas desenhadas e modeladas em 3D, por exemplo. É muito comum que um jogo tenha mais de um estilo de

câmera, mas você deve ficar com um estilo de câmera "principal" para a maior parte do seu jogo e usar outras visualizações de câmera apenas para situações específicas. Uma câmera estática não muda de posição, distância focal ou campo de visão e permanece fixa em uma única tela, local e imagem. Os primeiros games usavam câmeras estáticas porque era mais fácil para os jogadores rastrear todos os elementos se eles fossem mantidos em uma tela só. Mesmo que as raízes da câmera estática sejam antigas, essa visão ainda é muito popular em muitos jogos atuais, como Plants vs. Zombies na sua versão mobile, por exemplo. Um uso inteligente da câmera estática alternada serve muito bem para definir um clima de suspense, conforme encontrado nos primeiros títulos de terror de sobrevivência da série Silent Hill. O jogador "não sabe o que vai encontrar" enquanto a câmera não muda. Isso também altera a produção, como comentamos das pernas do personagem anteriormente, não tem o porquê de criar ele por inteiro, economizando tempo de produção e rendendo objetos 3D.

Se uma câmera estática não supre as suas ideias e necessidades, ela pode se tornar uma Scrolling câmera, câmera de rolagem. Uma câmera com rolagem oferece todas as vantagens da câmera estática, mas com as vantagens adicionais de movimento, que mantém os jogadores engajados no ato de mover a câmera e oferecendo a capacidade de ocultar coisas fora da tela ou revelá-las de uma forma dramática. Existem vários tipos: Perspectiva ou Top Down, como em jogos de estratégia ou em MOBAs, Scrolling lateral - ou parallax scrolling - como em jogos de plataforma e a Mode 7, que tem esse nome devido a 7ª camada de fundo no Super Nintendo na década de 90. A câmera é fixa em um ponto e o fundo fica infinitamente em movimento em direção do horizonte, jogos de corrida como Mario Kart utilizam esse modo.

Conforme a jogabilidade mudou para o eixo Z nos jogos 3D, os desenvolvedores começaram a explorar câmeras mais cinematográficas. Wolfenstein 3D foi o 1º com essa visão, que se tornou extremamente popular e hoje está diretamente associada aos shooters, jogos de "Tiro em primeira pessoa". Ou seja, nela o jogador "incorpora" a visão do personagem, como se

estivesse olhando o mundo com os olhos dele. Puxar a visão para trás na visão de terceira pessoa é uma opção para mostrar mais do mundo do jogo, da ação e do que está por vir atrás deles e das laterais. Jogos de espionagem usam muito essa câmera para as mecânicas de escapar de guardas e entrar com cautela em locais protegidos.

Independente do estilo de câmera que você utilizar no seu jogo, vários pontos devem ser considerados.

- Movimentação. Conforme pensamos na câmera, precisamos dar espaço para manobrar ela e permitir que o jogador possa manipulá-la.

- Colisão. Cuidar onde a câmera vai se posicionar de maneira "automática", se o jogador encostar ela em uma parede, por exemplo, ela precisa de um raio de detecção para que ela possa evitar a passagem através da parede, para não revelar nada que a gente não quer que seja revelado.

- Controle. Permita que o jogador altere as opções de inversão de eixo, como em um jogo em 1ª pessoa por exemplo. Tem jogadores que se adaptam mais a controle de avião, invertidos.

- Obstrução. Este problema ocorre quando algo no cenário fica entre a câmera e o jogador, bloqueando a visão do jogador. Se algo ficar no caminho, a câmera pode escalar paredes, saltar sobre itens ou balançar no ar. Qualquer coisa para ter uma visão clara da ação.

- Remover o controle. É possível fazer com que o jogador não controle a câmera, deixando-o livre para jogar o jogo sem se preocupar com ela. O ponto mais importante aqui é deixar claro que eles não têm controle sobre ela.

- Aponte a câmera para os objetivos. Uma excelente regra para direcionar a câmera seja no jogo ou em uma cena, é que ela deve dizer aos jogadores o

que eles devem olhar, pegar ou simplesmente prestar atenção.

- Nunca deixe o personagem sair da câmera. Se isso acontecer, mostre uma seta, um ícone, ou um contorno para identificá-lo de algum jeito ou torne o cenário transparente. A última coisa que o jogador vai querer é lutar com a câmera para poder ver seu personagem de volta.

Quanto aos Controles, eles são universalmente aplicáveis a todos os estilos de jogo. Nosso jogo pode não ter personagens, pode ter uma câmera super simples e completamente fixa, mas os controles tem uma importância muito grande pois definem "como o jogador irá jogar" o jogo. E a primeira coisa que fica explícita desde o início é: não podemos exigir diversos comandos ao mesmo tempo do jogador. Pensar ergonomicamente é essencial para nós jogadores entendermos quais comandos que o jogador deverá realizar, seus intervalos de tempo, e quando que determinadas ações com botão apertados simultaneamente, por exemplo, deverão ser usadas.

Quando você estiver projetando os controles, tente estabelecer regras de design para seus esquemas diferentes (por exemplo, em jogos de 1ª pessoa, é comum usar o teclado para movimentar o personagem e o mouse para mirar e atirar). Isso não é só para determinar quais comandos vão onde no que estiver sendo usado, mas os jogadores vão começar a associar o movimento muscular a uma determinada ação, mesmo que eles não percebam que estão fazendo isso. É comum usar o "mindinho esquerdo" quando se movimenta no WASD do teclado para apertar Ctrl - o que pode fazer o personagem se agachar, por exemplo.

Além disso, temos que pensar os controles baseados no nosso público alvo utilizando essas regras:

- Controles simples para jogos infantis

- Jogadores de FPS / MMO criam “atalhos” para certo comandos
- Jogos de luta exigem que os jogadores “masterizem” comandos
- Alguns jogos de esporte utilizam repetição (diferentes modalidades)
- Todos os públicos querem personalizar esquemas de controles

Lembrem-se, quando o botão é pressionado, a ação deve acontecer instantaneamente. Por mais que o ataque especial tenha uma bela animação cheia de efeitos visuais e sonoros incríveis, não tem nada que irrite mais um jogador do que apertar um botão e ter que esperar que o personagem faça o comando depois de um tempo para terminar de jogar. O ideal é quando o jogador pressionar o botão de pular, o jogo deve perguntar “quão alto?” Toques leves fazem o personagem pular baixo, toques fortes pressionando por mais tempo fazem o jogador pular mais alto.

E o mais importante, use outros jogos de referência para depois “inovar”. Emular o esquema de controles de um jogo do mesmo gênero faz com que o jogador já comece a jogar familiarizado com aqueles comandos. Além disso, pausas são sempre bem vindas para aliviar os dedos ou mesmo a cabeça, vídeos que ajudam a contar a história ou os momentos de “quick action” para apertar somente um botão na hora certa sempre ajudam.

Atividade extra

Uma seleção de ilustrações e rascunhos de personagens e suas silhuetas no artigo do site Character Design References:

Link: https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette

Palestra do Game Maker's Toolkit
Os Desafios das Câmeras em Games (Em inglês)
YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=bHdi5Ar8GXw

Referência Bibliográfica

BATES, Bob., Game Design Second Edition. , Premier Press, Boston MA. 2004

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW ,
CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis
Group; New York, 2015

SOLARSKI, Chris. Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design. CRC Press, Taylor & Francis Group; Boca Raton, FL, 2017

Ir para exercício